INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

Uporaba interaktivne oglasne table pri izdelovanju zapiskov obravnavane snovi

How to Use Interactive Bulletin Boards to Produce Notes From Textbook

Mateja Drnovšek
OŠ Polje, Slovenija
drnovsek.mateja@gmail.com

Povzetek

V šoli se pogosto srečujemo s problemom motivacije učencev pri sledenju tekoči učni snovi. Zaradi tega moramo biti učitelji tisti, ki se bomo znali približati učencem in jim narediti pouk zanimivejši. To najlažje naredimo z vključevanjem sodobne tehnologije v pouk. Dve izbirni vsebini iz učnega načrta za zgodovino sta bili zato obravnavani s pomočjo interaktivne oglasne table Lino It. Učenci so v parih izdelovali izpiske, ki so jih njihovi sošolci pregledali in se na ta način seznanili s celotno vsebino izbirnih tem. Njihovo sodelovanje je bilo preverjeno z vprašalnikom, izdelanim v Googlovih dokumentih. Kljub predhodnemu nepoznavanju programa Lino It so ga učenci hitro osvojili. Delo z računalnikom je bilo osmišljeno, vključena je bila interakcija med učenci, pokazali so veliko stopnjo kreativnosti, se urili v samostojnem izdelovanju izpiskov ter bili visoko motivirani za delo.

Ključne besede: Lino It, Googlovi obrazci, izdelava izpiskov, pouk zgodovine, visoka motivacija za delo

Abstract

In school we are often faced with the problem of pupils low motivation for tracking the current subject topic. For this reason teachers must be able to make a step towards pupils and to make lessons more interesting. The best way is by using modern technology in classroom. Two elective subjects from the curriculum of history were processed with the help of interactive billboards Lino It. Pupils in pairs made notes, their classmates had to review it and in this way get to know what their classmates had done and got to know the entire contents of the current subject topic. Their co-operation has been verified by a questionnaire produced in a Google document. Despite the previous lack of knowledge about the program Lino It, the use of this program did not made any problems for pupils. Working with a computer has to make

sense for them and in this case they are highly motivated for work, they show a high degree of creativity, they interact with other pupils and they learn how to make notes individually.

Keywords: Lino It, Google Forms, Making Notes, History Lesson, High Motivation for Learning

1 Uvod

V šoli se proti koncu šolskega leta pogosto srečujemo s problemom motivacije otrok pri sledenju pouku. Ocene so večinoma že zaključene ali pa učenci preračunavajo, koliko morajo še slediti pouku, da bo njihova zaključna ocena takšna, kot si jo želijo. Zaradi tega moramo učitelji biti še posebej pozorni na to, kako bomo učencem naredili pouk privlačnejši in jih motivirali za delo in učenje. Današnje generacije otrok se poslužujejo računalnika in možnosti, ki jim jih računalnik ponuja že od zgodnjega otroštva, in če jih želimo pridobiti na svojo stran in motivirati, moramo v pouk vključiti tudi uporabo računalnika in druge sodobne tehnologije.

Ob koncu maja, ko smo pri urah zgodovine v osmem razredu osnovne šole že odpisali zadnji test in so vsi učenci že predstavili svoje referate ter bili vprašani, sta nam po učnem načrtu za zgodovino ostali nepredelani še dve izbirni temi: Prve kapitalistične velesile in izumi, ki so spremenili življenje ljudi ter Življenje ljudi 19. stoletja. Odločili smo se, da ju bomo obravnavali s pomočjo interaktivne oglasne table Lino It. Učenci so v parih izdelali izpiske, želeli pa smo se prepričati, da bodo učenci pregledali tudi vse, kar so izdelali njihovi sošolci ter na ta način predelali tudi izbirne vsebine, zato je bil v programu Google docs sestavljen vprašalnik, ki so ga morali izpolniti in oddati do določenega datuma. Njihovi odgovori so bili tudi ocenjeni.

2 Sodobne spletne aplikacije in e-gradiva

E-gradiva so postala sestavni del e-izobraževanja (izobraževanja na daljavo). Gre za elektronska učna gradiva, ki kakovostno dopolnjujejo učenje, vplivajo na večjo motiviranost učečih se in olajšajo pridobivanje znanja. E-gradiva so lahko učbeniki, delovni zvezki, navodila za uporabo različnih računalniških orodij, učni pripomočki za učitelje, mentorje, učeče se (preglednice, animacije ...), naloge za preverjanje in utrjevanje znanja, atlasi, izobraževalni portali ... Prednosti e-učenja so: svobodna izbira časa in kraja izobraževanja, prilagajanje hitrosti učenja lastnemu ritmu, sprotno preverjanje doseženih učnih rezultatov, prilagoditev učnih vsebin lastnemu predznanju in potrebam, dostopnost učnih vsebin tudi po zaključenem izobraževanju in večkratno obnavljanje znanj (MKL, 2013).

Učitelji in učenci smo navdušeni nad možnostmi, ki nam jih ponuja sodobna tehnologija. Zavedati pa se je treba tudi njenih omejitev. Chickering in Ehrmann (1996) zagovarjata sedem načel za uvajanje novih tehnologij v izobraževanje:

- ne glede na dostop mora sodobna tehnologija spodbujati stike med učenci in učitelji,
- razvijati mora vzajemnost in sodelovanje med učenci,
- aktivno učenje,
- takojšnja povratna informacija,

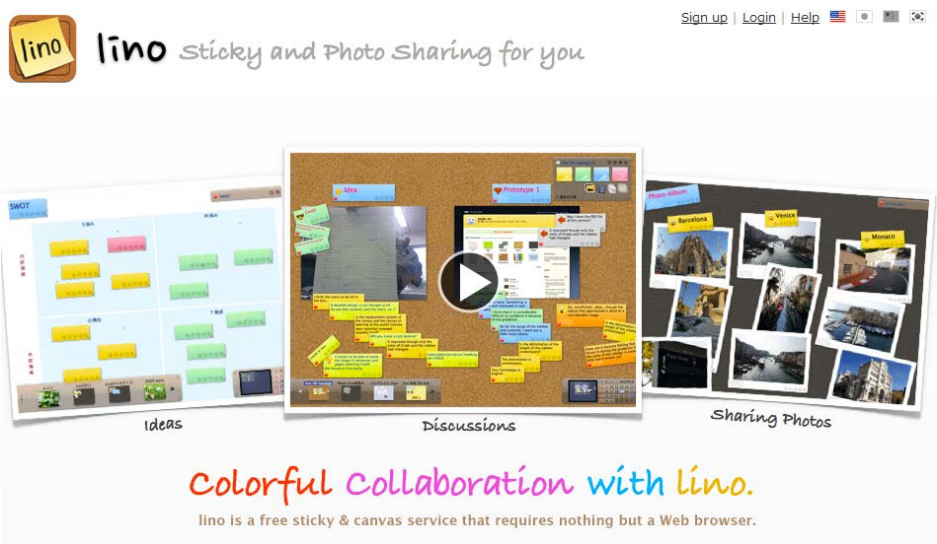
- omejen čas, ki ga imajo učenci na voljo,
- določena pričakovanja,
- spoštovanje različnih sposobnosti učencev in način njihovega učenja.

Ko učitelji v pouk vključimo računalnik, se zanimanje učencev za snov in sodelovanje pri pouku poveča. Njihova uporaba pa je učinkovitejša, če je povezana z nečim, kar bodo kasneje lahko uporabili. Ko jih posedemo za računalnik, ni zaželeno, da jim omejujemo dostop do interneta. Bolje ga je vključiti v samo snov, naj ga koristno uporabijo pri svojem delu in tako razširijo svoje znanje. Sodobna tehnologija ne more nadomestiti učitelja, vendar pa poveča motivacijo učencev (Cromley, 2000). Računalniška tehnologija je lahko velika podpora učenju in je še posebej uporabna pri razvijanju kritičnega mišljenja, analize in poizvedovanja. Podpira tudi štiri osnovne temelje učenja: aktivnost učenca, sodelovanje, interakcijo in uporabnost (Roschelle et al., 2000). Učiteljeva naloga pri uporabi sodobne tehnologije je, da učencem osmisli vlogo računalnika kot pripomoček pri njihovem delu in učenju ter jim nudi podporo.

Sodobne spletne aplikacije nam ponujajo veliko raznovrstnih možnosti in nam tako omogočajo, da obogatimo svoj način podajanja snovi ter se učencem približamo s pomočjo aktivnosti, ki so jim blizu ter jih radi uporabljajo. Pri pouku sta bili tako uporabljeni dve prosto dostopni aplikaciji, ki sta preprosti za uporabo in ju učenci z lahkoto osvojijo. To sta bili aplikaciji Lino It ter Google docs.

2.1 Lino It

Lino It je prosto dostopen program, ki omogoča izdelavo multimedijske oglasne table, na katero lahko vsak prilepi svoj listič s sporočilom. Sporočila so lahko v obliki teksta ali pa so to videovsebine, slike in tudi dokumenti. Prosto lahko izbirate velikost lističev, njihovo barvo in velikost pisave. Je digitalno spletno orodje, ki lahko služi učiteljem in učencem. Program je hiter, enostaven za uporabo in zanesljiv. Njegova prednost je tudi, da se učencem ni potrebno registrirati, od njega pa so oddaljeni le za klik miške na povezavo.



Slika 1: Lino It – uvodna stran na svetovnem spletu

2.2 Google Docs

Google Docs so prosto dostopne aplikacije, ki jih omogoča Google preko svojega Google Drive servisa. Uporabnikom omogoča, da na spletu ustvarijo dokument, ki ga lahko ureja več uporabnikov hkrati, izdelajo lahko anketne vprašalnike, zelo uporaben je koledar, uporabne pa so tudi druge aplikacije, pretežno namenjene komuniciranju. Med Googlove dokumente so bili kot zadnji dodani Googlovi obrazci. Z njihovo pomočjo lahko zbiramo želene informacije, ustvarimo anketni vprašalnik ali spletni kviz. Podatki se preko spleta posredujejo avtorju Googlovega obrazca.

Slika 2: Googlovi dokumenti

3 Potek dela

Ob koncu meseca maja sta pri urah zgodovine ostali neobdelani dve izbirni vsebini:

- prve kapitalistične velesile in izumi, ki so spremenili življenja ljudi ter
- življenje ljudi 19. stoletja,

ki smo ju obravnavali s pomočjo interaktivne oglasne table Lino It.

Da bi lahko ustvarili prazen interaktivni prostor, se je treba registrirati. Registracija je brezplačna. Ustvarili smo dvajset praznih interaktivnih oglasnih tabel s pomočjo Lino It-a. Vsaka od njih je bila naslovljena po posameznih poglavjih, ki so jih morali učenci predelati. Povezave do njih so objavljene na spletni strani http://knjiznica.weebly.com/8-razred.html. Učence smo razdelili v pare, da so si med seboj pomagali in jim dali navodila. Vsak par je moral poiskati povezavo na svoj Lino It, poleg naslova Lino It-a so bila navedena tudi imena učencev, ki sta ga oblikovala in strani v učbeniku, ki sta jih morala nujno vključiti v izdelavo. Poleg učbenika so učenci uporabljali tudi svetovni splet. Izdelava Lino It-a je potekala med rednimi šolskimi urami v računalniški učilnici.

OBRAVNAVA 19. STOLETJA (SVET IN SLOVENIJA)

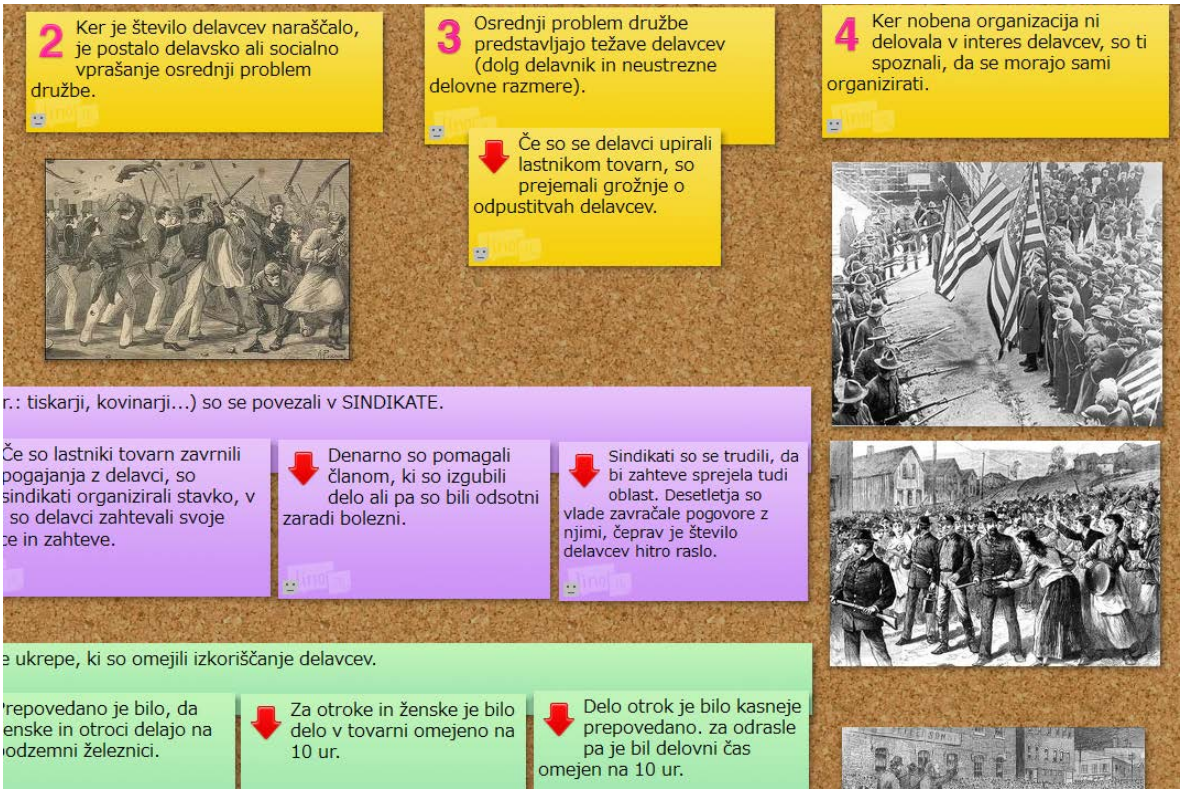
Vsak par učencev naj poišče povezavo na temo, ki jo mora obravnavati. Ko boste odprli povezavo, se vam bo odprla interaktivna oglasna tabla, ki jo boste zapolnili s svojimi izpiski. Vsaka alineja v vašem zvezku, je nov oglasni listič. Bodite kreativni, ne bojte se barv. Uporabite tudi slike oziroma fotografije. Eden od lističev mora biti obvezno namenjen navajanju virov. Vsi viri morajo biti zbrani skupaj na enem mestu. Ta listič prilepite pod naslov in naslovno sliko, ki je že na "oglasni tabli". Eden od lističev naj bo namenjen razlagi novih besed ali besed, ki jih ne prepoznate, novim pojmom. To bo neke vrste slovarček. Potrudite se. Končnemu izdelku bo sledil kviz, sestavljen iz vse zbrane literature. Kviz bo ocenjen.

Učenci. Kliknite na povezavo kviza. Odprl se vam bo obrazec z vprašanji. Najprej preberite vprašanja, odgovore na njih pa poiščite na spodnjih interaktivnih oglasnih tablah. KVIZ

Širjenje industrializacije v Evropi (Črt, Aleks) - str. 126
Industrijska mesta (Florent, Anže) - str. 130
Življenje srednjega sloja (Gašper, Irfet) - str. 133
Nova znanstvena odkritja (Žan, Anej) - str. 141
Šolstvo v 19. stoletju (Matjaž, Denis) - str. 147
Sod smodnika (Špela, Tamara) - str. 162
Propadanje slovenskega kmeta (Sašo) - str. 169
Imperializem (Sara, Ula) - str. 158
Slovenski izumitelji in znanstveniki (Katarina, Pia) - str. 176
Delavsko gibanje (Anja, Maja, Manca) - str. 155
Širjenje industrializacije v ZDA (Simon, Martin) - str. 128
Otroško delo (Mišo, Mark) - str. 131
Tehnične novosti v svetu (Andraž, Anže) - str. 140
Zdravstvo v 19. stoletju (Ema, Laura) - str. 146
Iskanje boljšega življenja v tujini (Jasmina, Alma) - str. 148
Sufražetke (Marcus, Marija) - str. 157
Množično izseljevanje Slovencev (Aina, Valentina) - str. 170
Industrializacija na Slovenskem (Dejan, Edvin, Jure) - str. 167
Širjenje šol na slovenskem (Urša, Pavel) - str. 173
Napetosti med Slovenci in Nemci (Neja) - str. 172

Slika 3: Spletna stran z navodili in povezavami

Vsak prilepljeni listič je predstavljal eno od alinej, ki bi si jo zapisali v zvezek. Poleg besedila pa so v svoj Lino It morali vstaviti tudi slike, fotografije. Enega od prilepljenih lističev so morali nameniti uporabljenim virom, drugega razlagam neznanih besed (neke vrste slovarček). Njihov končni izdelek je predstavljal petino ocene.



Slika 4: Lino It z naslovom Delavsko gibanje

Izdelavi Lino It-a v računalniški učilnici smo namenili dve šolski uri. Če učenci vsega niso uspeli dokončati, so imeli možnost, da to storijo doma, saj je do njihovega Lino It-a mogoče

dostopati od kjerkoli. Edina omejitev je, da je treba predhodno dobro domisliti, kako bo Lino It izgledal, saj je mogoče postavitve brisati le na računalniku, kjer si prvotno delal. To je po eni strani dobro, saj ti neznanec ne more zbrisati tvojega dela, po drugi strani pa je prepreka, če delaš na več računalnikih. Možnost spreminjanja Lino It-a ima le administrator oziroma tisti, ki je Lino It ustvaril.

Ko so bili vsi Lino It-i izdelani, sta sledila njihov pregled in izdelava vprašalnika v Googlovih dokumentih. Vseh vprašanj je bilo dvajset, in sicer toliko, kot je bilo izdelanih Lino It-ov. Iz vsakega končnega izdelka eno vprašanje. Da učenci ne bi samo begali po izpiskih svojih sošolcev, ampak bi dejansko dobro pregledali »izpiske« svojih sošolcev in se na ta način seznanili s snovjo, so bila vprašanja postavljena tudi tako, da so morali pogledati pod fotografijami; nikoli niso bila na podobnih mestih (da je bilo vprašanje zakrito in so v bistvu odgovarjali na več vprašanj hkrati). Na zastavljena vprašanja so odgovarjali od doma, povezava do vprašalnika je bila objavljena na spletni strani. Na voljo so imeli en teden časa. Po preteku tega časa odgovori niso bili več upoštevani. Pri vsakem odgovorjenem vprašalniku se je izpisal tudi čas, kdaj so ga poslali. Tako se je lahko videlo, ali so ga reševali skupaj s pomočjo sošolcev ali pa so ga izpolnili sami.

Slika 5: Vprašalnik v Googlovih dokumentih

4 Zaključek

Prepletanje klasičnega poučevanja in vključevanja sodobne tehnologije v današnji pouk ni več izjema, ampak postaja nuja. Učenci nas v znanju in uporabi sodobne tehnologije že prehitevajo in nujno potrebno je, da jim sledimo ter uporabo tehnologije in raznih programov, ki jih najdemo prosto dostopne na internetu, osmislimo in jih koristno uporabimo pri svojem poučevanju. Učenci so za takšno delo visoko motivirani in zanimanje pokažejo tudi ob koncu šolskega leta.

Učenci programa Lino It niso poznali do trenutka, ko jim je bil predstavljen pred samo izdelavo naloge. Ker so spretni in vešči uporabe računalnika, so hitro osvojili vse možnosti, ki jih program omogoča. Izdelava Lino It-a je bila za njih zabavna in ni predstavljala dodatnega dela. Pri sami izdelavi so pokazali veliko mero kreativnosti, domišljije in uporabili so različne stile, tako da si interaktivne oglasne table med seboj niso identične, vsaka je nekaj posebnega. Če jim dela ni uspelo končati, so ga lahko dokončali od doma. Pri tem so sodelovali med

seboj in si pomagali. Uporabljali so učbenik in zapise v njem lahko primerjali z informacijami, ki so jih izbrskali na spletu.

Takšen način dela je učence zanimal, ure so jim hitro minile, hkrati pa so se urili tudi v samostojnem učenju in izdelovanju lastnih zapiskov na nekoliko drugačen način. Osmišljena uporaba računalniške tehnologije pri pouku je lahko zelo koristna in se je ni treba izogibati.

Literatura

Beldarrain, Y. (2006). Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration, Distance Education, Vol. 27, No. 2, str. 139–153.

Byrne, R. (2010). Lino It – Collaborative, Multimedia Sticky Notes. Pridobljeno 28. 6. 2013 s http://www.freetech4teachers.com/2010/05/lino-it-online-collaborative-multimedia.html#.UQbkmvKE4rg.

Chickering, A., Ehrmann, S. E. (1996). Implementing the seven principles: Technology as lever. American Association for Higher Education. Pridobljeno 3. 7. 2013 s http://www.tltgroup.org/programs/seven.html.

Cromley, J. G. (2000). Learning with Computers: The Theory Behind the Practice, Vol. 4, Issue C. Pridobljeno 5. 7. 2013 s http://www.ncsall.net/index.php@id=303.html

Dobrodošli pri knjižničarki Mateji (2013). Obravnava 19. stoletja (svet in Slovenija). Pridobljeno 28. 6. 2013 s http://knjiznica.weebly.com/8-razred.html.

Kunaver, V. et al. (2011). Učni načrt. Program osnovna šola. Zgodovina. Ljubljana: Ministrstvo RS za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.

Mestna knjižnica Ljubljana. (2012). E-izobraževanje. Pridobljeno 28. 6. 2013 s http://www.mklj.si/index.php/digitalna-knjiznica/e-izobrazevanje.

Roschelle, M. J. et al. (2000). Changing How and What Children Learn in School with Computer-Based Technologies. Children and Computer Technology, Vol. 10, No. 2. Pridobljeno 5. 7. 2013 s http://www.princeton.edu/futureofchildren/publications/journals/article/index.xml?journalid=45&articleid=203